How to / Trackmania / Manialink / Building a Maniapage

Author : Marcel (Translations: JonTheKiller, Marcel)

L'introduction de mots

Avec l'extension Forever, la structure des ManiaLinks a fondamentalement changé par rapport à TMU. En raison des nouvelles possibilités, les vieilles frontières étroites sont brisées et vous avez beaucoup plus de flexibilité dans la conception. Le but de ce tutoriel est de vous expliquer ces nouvelles possibilités, de sorte que vous serez en mesure de créer un nouveau Manialink Forever pour vous.

Le tutoriel va commencer avec un peu la théorie: les connaissances de base nécessaires sur le positionnement des éléments. Après cela, vous trouverez dans la deuxième partie une description détaillée de chacun des éléments, y compris quelques exemples. Enfin, je mentionnerai quelques aspects intéressants et de vous donner un exemple plus complexe d'un petit ManiaLink.

Vous pouvez dire à peu près: il n'y a plus <line> et <Cell>, ils sont remplacés par <quad>, <label> <frame> et que vous pouvez placer où vous le voulez. Mais que pour la suite ^ ^

Tous les anciens ManiaLinks créé dans TMU marchent dans TMF, il ne faut pas paniquer. Il est à vous de décider, de savoir si l'usage de la nouvelle syntaxe est pour vous ou de rester à l'ancienne syntaxe.

Qu'est-ce ne sera pas expliqué dans ce tutoriel:

• La création d'un Manialink basique
Je ne vais pas décrire, comment créer un fichier ManiaLink et la manière de l'enregistrer. Rien de changé par rapport à TMU, à l'exception du nouveaux PlayerPage, de sorte que vous pouvez consulter d'autres tutoriels sur la place.

• ManiaLinks pour les serveurs
Je vais limiter ce tutoriel aux Manialinks indiqués dans l'exploreur de TMF. Les choses spéciaux pour les serveurs ne seront pas mentionnés.

Table of contents

TMU/TMN: Les différences
Positionnement et l'alignement
→ Les deux types de positionnement
→ La troisième dimension
→ Petit exemple
→ Effets de halign et valign
Vue d'ensemble sur les nouveaux éléments
→ <frame> Groupe de plusieurs éléments
→ <quad> Afficher les photos et les formes
→ <format> Global définition des formats
→ <label> Affichage de texte et des boutons
→ <entry> Simple champ d'entrée
→ <fileentry> Entrée domaine de chargement de fichier
→ <timeout> Eviter la mise en cache
→ <include> Importer un autre fichier XML
→ <music> Résultats de la musique de fond
→ <audio> Réalisation d'un fichier audio
→ <video> Réalisation d'un fichier vidéo
Aspects intéressants à la fin
→ Problèmes connus
→ Combinaison des anciens et des nouveaux ManiaLinks
→ Exemple complexe
→ Lien direct via le protocole TMTP
→ ManiaLinks Multilingues
→ En utilisant les paramètres dans ManiaLinks

Le nouveau PlayerPage
TrackMania Forever a un nouveau PlayerPage: https://official.trackmania.com/tmf-playerpage/

Ni la page elle-même, ni la manière d'enregistrer un code a changé, sauf la nouvelle URL.

L'ancien TMU PlayerPage a déjà été fermés, et vous ne serez pas en mesure d'utiliser les codes dans TMU. En fin de la phase de bêta tous les codes ont été transmis à TMF, de sorte que tous les anciens ManiaLinks soient disponibles.

United vs. Nations: Différences entre les versions de jeu

TMUF permet d'avoir toutes les caractéristiques des ManiaLinks, telles qu'elles sont connues de TMU.

Mais TMNF, qui est la version libre, à quelques limitations, que vous devez savoir:

• Aucun établissement n'est enregistré ManiaLinks
Les joueurs de TMNF ne sont pas en mesure d'enregistrer leurs ManiaLinks, ni d'accéder à d'autres ManiaLinks enregistrés. Les ManiaLinks ne peuvent être visité qu'en entrant l'URL complète du fichier XML. Pour faire votre ManiaLink entièrement compatible à TMNF, tous les liens sont à faire avec les URL.

Il n'y a pas de menu explore indiqué dans TMNF. Vous pouvez ouvrir l'Explorateur, en déplaçant la souris vers la bordure supérieure de l'écran et en cliquant sur l'icône à gauche.

• Pas de ManiaCodes
Les joueurs de TMNF n'ont pas la capacité d'utiliser les ManiaCodes: La contribution directe de l'URL a déjà été refusée dans TMU, et l'accès via des codes enregistrés n'est pas pris en charge, comme dit précédemment. Cela signifie, que les joueurs de TMNF ne peuvent pas télécharger tout le contenu des ManiaLinks, même si elle serait libre (les joueurs de TMNF n'ont pas de coppers). À-dire directement: vous ne pouvez regarder Ise ManiaLinks dans TMNF ^ ^

• Le vert est dans le monde
Dans le ManiaLink, vous pouvez utiliser directement le menu des textures du jeu (par l'intermédiaire de styles, voir ci-dessous). Car les menus sont TMNF dans presque tous les verts, les styles des ManiaLinks sont vertes, trop, alors que, dans TMUF ils ont des couleurs différentes. Mais cette limitation est très modeste par rapport aux autres.

Remarque: Si vous vous connectez que TMNF avec un compte TMUF, vous avez seulement une petite limitation. Les deux premiers points sont toujours liées au type de compte, et non pas à la version jeu.

La fonctionnalité des éléments n'est pas affectée par le jeu: les joueurs de TMNF peuvent utiliser toutes les fonctions d'entrées et FileEntries et ainsi de suite.

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,167 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013